

武蔵野大学学術機関リポジトリ Musashino University Academic Institutional Repository

小学校国語科教育における言葉遊びの指導について

著者	山? 淳
著者 (英)	Yamazaki Atsushi
雑誌名	武蔵野教育學論集
号	7
ページ	75-81
発行年	2019-10-01
URL	http://id.nii.ac.jp/1419/00001281/

小学校国語科教育における言葉遊びの指導について

A Study of Verbal Play in Japanese Language Education in Elementary Schools

山 崎 淳^{*}
YAMAZAKI Atsushi

1 研究の目的

平成29年3月に告示された新学習指導要領に基づき、小学校では令和2年度から新しい教育課程が全面実施される。国語科においては、〔知識及び技能〕の(3)我が国の言語文化に関する事項の内容として、低学年において言葉遊びが新たに取り入れられることになった。以下、「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 国語編」からの抜粋である。

イ 長く親しまれている言葉遊びを通して、言葉の豊かさに気付くこと

言葉そのもののもつ豊かさに気付くことを重視して新設した指導事項である。長く親しまれている言葉遊びを通して、語彙を豊かにし、言葉を用いること自体を楽しむことを示している。言語感覚を養う基盤として、第1学年及び第2学年に示している。

言葉遊びとしては、いろはうたやかぞえうた、しりとりやなぞなぞ、回文や折句、早口言葉、かるたなど、昔から親しまれてきたものが考えられる。また、地域に伝わる言葉遊びに触れたり、郷土のかるたで遊んだりする活動を通して地域特有の言語文化に親しむことも考えられる。

言葉の豊かさに気付くとは、言葉のリズムを楽しんだり、言葉を用いて発想を広げたり、言葉を通して人と触れ合ったりするなど、言葉のもつよさを十分に実感することである。

このように、我が国や地域に昔から伝わる言語文化に目を向け、その素晴らしさを実感することは極めて重要なことである。遡れば、平成20年3月に告示された小学校学習指導要領においても、それまでの〔言語事項〕が改められ〔伝統的な文化と国語の特質に関する事項〕となり、我が国の伝統的な言語文化についての指導が重視されてきた経緯がある。

本稿では、これからの小学校国語科教育において言葉遊びに関する指導が重視されることから、伝統的な言語文化の指導とそれに基づいた言葉遊びの種類や歴史、教育的価値などについて明らかにしていきたい。

2 伝統的な言語文化の指導

平成12年3月、当時の小渕首相の諮問機関として設置された教育改革国民会議は、同年12月に「教育を変える17の提案」と題する報告書をまとめた。この中には、「新しい時代にふさ

^{*} 武蔵野大学教育学部

わしい教育基本法を」という提案があり、この提案を受けて中央教育審議会での協議が始まり、平成15年に答申がまとめられた。その後、与党は教育基本法に関する協議会を発足させ、閣議決定を経て平成18年4月に国会に法案が提出された。一旦は継続審議となるも、平成18年12月に教育基本法が改正された。この新しい教育基本法において、賛否はあるものの特徴的なのが、第2条（教育の目標）である。（旧法では、（教育の方針）となっている。）その第2条の5号に「伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するとともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。」との条文がある。この条文に対しては、否定的に捉える意見も多いが、我が国に伝わる固有の文化や価値観、考え方等を尊重するものと解釈することができる。教育基本法の改正は、次の学習指導要領の改訂にもつながっていった。

平成20年1月に公表された中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について」では、「教育内容に関する主な改善事項」の重要事項6項目の中で、次のような記述がある。

(1) 言語活動の充実

（前略）国語科において、（中略）我が国の言語文化に触れて感性や情緒を育むことを重視する。（中略）古典の暗唱などにより言葉の美しさやリズムを体感させるとともに、（後略）

(3) 伝統や文化に関する教育の充実

（前略）国語科では、小学校の低・中学年から、古典などの暗唱により言葉の美しさやリズムを体感させた上で、我が国において長く親しまれている和歌・物語・俳諧、漢詩・漢文などの古典や物語、詩、伝記、民話などの近代以降の作品に触れ、理解を深めることが重要である。（後略）

また、同答申では小学校国語科の改善の具体的事項として、「言語文化としての古典に親しむ態度を育成する指導については、易しい古文や漢詩・漢文について音読や暗唱を重視する。」と述べられている。同答申に基づき、平成23年度から全面実施された小学校学習指導要領では、前述したように我が国の伝統的な言語文化についての指導が重視されることになった。具体的には、低学年では昔話や神話・伝承など、中学年では易しい文語調の短歌や俳句、ことわざや慣用句・故事成語など、高学年では親しみやすい古文や漢文・近代以降の文語調の文章などを教材として取り上げている。

さらに、次の学習指導要領等の改訂につながる、平成28年12月に公表された中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」では、国語科の教育内容の改善・充実の項目として次のように述べられている。

現行の学習指導要領では、国語科においても我が国や郷土が育んできた伝統文化に関する教育を充実したところであるが、引き続き、我が国の言語文化に親しみ、愛情を持って享受し、その担い手として言語文化を継承・発展させる態度を小・中・高等学校を通じて育成するため、伝統文化に関する学習を重視することが必要である。

伝統文化に関する学習については、小・中・高等学校を通じて、古典に親しんだり、楽しんだり、

古典の表現を味わったりする観点、古典についての理解を深める観点、古典を自分の生活や生き方に生かす観点、文字文化（書写を含む）についての理解を深める観点から整理を行い、改善を図ることが求められる。

一方、同答申では「小学校低学年では、語彙量を増やしたり語彙力を伸ばしたりする指導の改善・充実が重要である。」とも述べられている。同答申に基づき、令和2年度から全面实施される学習指導要領では、我が国の言語文化とは、①文化としての言語、②文化的な言語生活、③多様な言語芸術や芸能など、と記されている。また、これまでの指導内容に加え、低学年に「言葉遊び」が示された。これらのことから、言葉遊びは我が国の言語文化にふれるとともに、語彙量を増やしたり語彙力を伸ばしたりする有効な手段となることが示唆されたものと受け止めることができる。

3 言葉遊びの種類

では、言葉遊びにはどのような種類があるのか、また、その教育上の効用についてみていきたい。言葉遊びは数多く存在するが、紙幅に限りがあるため、その一部を紹介する。

(1) 音声による言葉遊び

① アイウエオうた

〔遊び方〕 アイウエオ等、五十音図の一部を組み込んで作るうたである。「アイウエおにぎり、カキケこんぶ・・・」と後に続けるタイプと「あさひがあかるいアイウエオ、かわらがかがやくカキケコ・・・」と前に置くタイプがある。

〔教育的効果〕 音を楽しんだり言葉と言葉の関連性を改めて見直したりすることができる。

② しりとり

〔遊び方〕 説明は不要と考えるが、1音で続けるタイプ、2音で続けるタイプがあり、「砂糖は白い、白いは雪・・・」のように意味でつなげるしりとりもある。

〔教育的効果〕 語彙を豊かにすることができる。名詞、動詞、形容詞などの違いに知らず知らずのうちに気付くことができる。

③ かぞえうた

〔遊び方〕 「一番ははじめの一の宮、二で日光の東照宮・・・」のように、数字を織り込んでいくうたである。

〔教育的効果〕 限られた語彙の範囲で考えることが求められるため、できた時の達成感を味わうことができる。

④ つみあげうた

〔遊び方〕 谷川俊太郎の「これはのみのびこ」の詩のように、「これはのみのびこ／これはのみのびこのすんでいるねこのごえもん／これはのみのびこのすんでいるねこのごえもんのしっぽふんずけたあきらくん・・・」のように、どんどん言葉を足していくうたである。

〔教育的効果〕 想像力・創造力が培われる。

⑤早口言葉

〔遊び方〕「隣の客はよく柿食う客だ」のように、発音しにくい言い回しを間違えずに言うことを競う遊びである。

〔教育的効果〕できてできなくても、その場の雰囲気を楽しめるものができる。

⑥だじゃれ

〔遊び方〕「アルミ缶の上にあるミカン」のように、同じ音を持った単語を並べる。複数の意味になることが多い。

〔教育的効果〕同音異義語について語彙を豊かにすることができる。

⑦無理問答

〔遊び方〕「一つでもまんじゅうとはこれいかに。」「一枚でもせんべいと言うがごとし。」のように、一方が問いかけ、それと関連があるような答えを見つけて他方が答えるというものである。この例のように、問いと答えに共通性が求められる。

〔教育的効果〕問いと答えに共通性が求められるため、思考力を高めることができる。

(2) 文字による言葉遊び

①アナグラム

〔遊び方〕「ふくろ」→「ふろく」のように、語順を入れ替えて別の言葉にするものである。

〔教育的効果〕語順を入れ替えて成立するかどうかを確かめるために辞書を引くなどすることにより、語彙を豊かにすることができる。

②ダブレット

〔遊び方〕「たね」→「はね」→「はな」のように、一文字ずつ入れ替えて最初の言葉と関連性のある言葉に変えるものである。

〔教育的効果〕ゴールを決めて、なるべく少ない回数で到達するために辞書を引くなどすることにより、語彙を豊かにすることができる。

③漢字作り

〔遊び方〕例えば、「木」を四つ合わせて「ジャングル」とするなど、今ある漢字を組み合わせて、新しい意味の漢字を作る。

〔教育的効果〕漢字が表意文字であることを改めて認識することができる。問題を出し合うことにより、コミュニケーションを図ることができる。

④バラバラ作文

〔遊び方〕「いつ」、「どこで」、「だれが」、「なにを」、「した」などの部分を別々の人間が考え、後で組み合わせるものである。

〔教育的効果〕主語、述語、修飾語等、文の組み立てを学ぶことができる。意外性を楽しむことができる。

⑤折句・沓冠

〔遊び方〕伊勢物語や古今和歌集に「かきつばた」を折り込んだ「から衣 きつつなれにし つましあれば はるばるきぬるたびをしぞ思ふ」という在原業平の和歌があるが、

文頭や文末にテーマあるいは隠し言葉を潜ませるというものである。テレビ番組等では、「アイウエオ作文」と呼ばれることもある。

〔教育的効果〕文に隠された意外なメッセージを発見することができる。また、古典から見つけることで、昔の日本人の感性にふれることができる。

(3) 音声・文字のいずれも可能な言葉遊び

① なぞかけ

〔遊び方〕「ズボンとかけて何と解く」「ほうきと解く」「その心は」「どちらもはきます」のように、なぞと答えに共通する点を見つけるものである。

〔教育的効果〕同音異義語について語彙を豊かにすることができる。

② 回文

〔遊び方〕「西か東に」など、上から読んでも下から読んでも同じ音（清音、濁音等は同じと見なす）になる文を見つけたり言い合ったりして楽しむ遊びである。

〔教育的効果〕普段何気なく使っている言葉でも、単語を組み合わせ逆に言ってみると、意外な言葉になるという発見ができる。

③ なぞなぞ

〔遊び方〕「パンはパンでも食べられないパンはなあに」のように、問題を出したり答えたりして遊ぶものである。

〔教育的効果〕異なる言葉の音や意味を関連付けたり結び付けたりすることができる。

(4) 文字と絵を組み合わせた言葉遊び

○ 判じ絵

〔遊び方〕描かれている絵を見て、言葉を想像するものである。絵だけでなく文字も使われていることもある。

〔教育的効果〕絵から言葉を想像することにより、語彙を豊かにすることができる。また、江戸時代等の資料を活用することで、昔の日本人の感性にふれることができる。

4 言葉遊びの教育的価値

これまで行われてきた様々な言葉遊びの実践から、教育的な価値があると思われる点について挙げていきたい。

(1) 言語に対する興味・関心の喚起

一文字変えるだけで全く異なる意味の言葉になったり、「会社」と「社会」のように語順を入れ替えると別の言葉になったり、「芽」と「目」、「葉」と「菌」、「花」と「鼻」のように異なる言葉の中に意外な共通点があったりすることに気付き、日常何気なく使っている日本語の不思議さ・面白さを感じ、言語に対する興味・関心を高めることができる。

(2) 語彙の拡大

言葉遊びでは、同じ発音で異なる意味を持つ言葉（同音異義語）に着目することが多い。また、「あなた」、「お前」、「貴様」等、同じもの（こと）を表現するのに様々な言葉があることに気付き、

さらに、そのニュアンスに微妙な違いがあることに気付くことにより、語彙を豊かにすることができる。

(3) 想像力の醸成

例えば、「砂糖は白い、白いは雪…」のような意味でつなげるしりとりでは、言葉からイメージにつなげたり、逆にイメージから言葉を思い浮かべたりすることによって、想像力を醸成することができる。また、積みあげうたのように、想像力を働かせないと成立しない言葉遊びもある。

(4) 心の解放

この点については、学級に支持的風土が培われているかにもよるが、意外な発想が他の共感を呼び、日頃学習面ではあまり目立たない児童が注目を浴び、周囲に認められるようなことがある。また、いわゆる学力の高い児童が、評価されるということあまり考えずに、自由な発想をすることもしばしば見られる。正解はないので、それぞれの児童が自由に発言できる。どんなことを言っても認められるという雰囲気を作ることができる。このような経験を通して、学級に支持的風土が構築されていくという面もある。

(5) 人間関係の構築

一般的な学習と違って、言葉遊びには唯一絶対の正解がない。「面白い」、「よく分かる」、「楽しい」等の評価はあるにしても、誰が一番などと決める必要はなく、それぞれのよさを認め合うことができる。また、これまでの経験からは、小学校においては言葉遊びに長じた学級担任がいわゆるガキ大将のような立場になって、学級の求心力になることが多いと言える。

5 言葉遊びの歴史

言葉遊びの歴史については、多くの研究者によって明らかになっているので、ここではその概要を紹介するにとどめたい。

元号が令和となり、その出典として万葉集が注目されているが、その万葉集に言葉遊びにつながるような記述を見ることができる。巻12、2991番の歌に「垂乳根之 母我養蚕乃 眉隠馬声蜂音石花脚蹠荒鹿 異母二不相而」がある。読み下し文としては「たらちねの母が飼ふ蚕の繭まよこも隠りいぶせくもあるか妹いもにあはずして」が一般的とされている。ここで、言葉遊びの関連として注目したいのは、「馬声」と書いて「い」、「蜂音」と書いて「ぶ」と読ませていることである。つまり、馬の鳴き声が「い」と聞こえるところから「い」と読み、蜂の羽音が「ぶ」と聞こえるところから「ぶ」と読むということである。このように一ひねりして文字と音を結び付けるのは、言葉遊びの発想と共通するものがあると考えられる。

時代が下り、室町時代に日本で最初のなぞなぞ集と言われる「後奈良院御撰何曾」ができた。約600年前に、「なぞなぞ」という言葉遊びが成立したことが分かる。ちなみに、この「後奈良院御撰何曾」の中で有名ななぞなぞは、「母には二たびあひたれども父には一度もあはず」というものである。「母だと二度会うけれど、父だと一度も会わない。なあんだ。」というなぞなぞである。答えは「唇」。「母だと2回唇を閉じるけれど、父だと1回も唇を閉じない。」というこ

とから、当時は「母」は「ハハ」と発音していたのではなく、「ファファ」または「パパ」と発音していたものと推測されている。

さらに、江戸時代になると、絵を読み解いて答えを導き出す「判じ絵」（「判じ物」ともいう。）が庶民の間で流行した。

このように見てくると、言葉遊びはれっきとした日本の伝統的な言語文化であるということが出来る。

6 まとめ

これまで小学校国語科においては、伝統的な言語文化を取り上げて昔の人のものの見方や考え方を知る学習活動を行ってきたが、その中に言葉遊びはなかった。しかし、これまで述べてきたように、言葉遊びは奈良時代から続く我が国の伝統的な言語文化であり、様々な教育的効果も期待されている。令和2年度から全面実施となる新しい教育課程において、言葉遊びが学校教育に取り入れられることを踏まえ、より一層言葉遊びに関する指導が発展していくようさらに研究を深めたいと考えている。

参考文献

- (1) 教育改革国民会議「教育改革国民会議報告－教育を変える17の提案－」2000年12月
- (2) 中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について（答申）」2008年1月
- (3) 中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」2016年12月
- (4) 辻井 喬他編「なぜ変える？ 教育基本法」岩波書店、2006年10月
- (5) 坂田 仰解説「新教育基本法〈全文と解説〉」教育開発研究所、2007年3月
- (6) 谷川俊太郎作・和田 誠絵「これはのみのびこ」サンリード、1979年
- (7) 田近洵一・ことばと教育の会編「しなやかな発想を育てる教室のことば遊び」教育出版、1984年7月
- (8) 鈴木清隆著「ことば遊び、五十の授業 子どものことばは遊びがいのち」太郎次郎社、1984年12月
- (9) 小野恭靖著「ことば遊びの文学史」新典社、1999年4月
- (10) 小野恭靖著「ことば遊びの世界」新典社、2005年11月
- (11) 今野真二著「ことばあそびの歴史 日本語の迷宮への招待」河出書房新社、2016年6月
- (12) 稲葉茂勝著「日本語あそび学 平安時代から現代までのいろいろな言葉あそび」今人舎、2016年6月
- (13) 向井吉人著「できる！つかえる！ことば遊びセレクション」太郎次郎社エディタス、2016年8月